A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc.
[illegible]

Acclaim™ and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.

Airwolf ™ is a trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc. © 1984 Universal City Studios, Inc.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.
Package designed and produced by CMR.
© 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

PRINTED IN JAPAN

STAMPATO IN GIAPPONE

Acclaim™
entertainment, inc
Masters of the Game™

NES-AF-UKV ★

GAME PACK INSTRUCTIONS

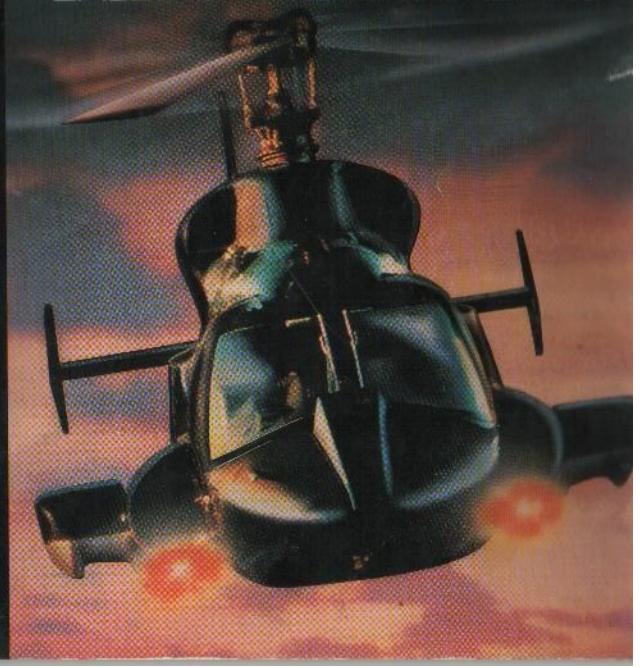
LIBRETTO DI ISTRUZIONI

Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

AIRWOLF™

BASED ON THE HIT TV SERIES



"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

They're down there. Waiting. Dozens of prisoners. They're searching the skies for signs of your arrival. Hoping against hope that you'll lift them away to freedom. To life.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability, and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

TOP SECURITY MEMO

WE NEED YOU AGAIN, HAWKE!!!

We finally located several POW camps filled with men and women we once presumed MIA. Or even worse.

Our sources tell us these people don't have much longer.

We've got to get in there. Quickly. Quietly. Successfully. And bring them back.

Once in there, knock out as many enemy control towers as you can.

This should prevent them from sending even *more* planes up after you.

Use your missiles. Your machine guns, too. In fact, use everything **AIRWOLF's** got. Fortunately, it's more than anyone else has.

BEGINNING YOUR RESCUE FLIGHT

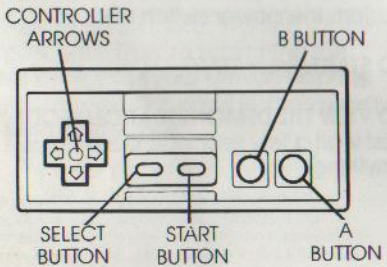
1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the **AIRWOLF**™ CARTRIDGE as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ manual.
3. Turn the power switch ON.

TO START: Press START.

TO VIEW THE DEMONSTRATION MODE: Just wait a few seconds, don't press anything.

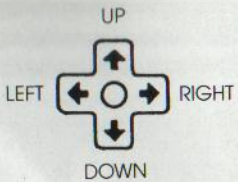
THE CONTROLS

The following illustration shows you the control points. Throughout this instruction book we will refer to these controls by the names indicated here.



UP/DOWN CONTROLLER ARROWS — To pitch **AIRWOLF** up or down

RIGHT/LEFT CONTROLLER ARROWS — To turn right or left (Watch map display to gauge which direction you're turning)



A BUTTON — To fire machine guns

B BUTTON — To fire heat-seeking missiles

START BUTTON — To increase speed

SELECT BUTTON — To decrease speed

START + SELECT SIMULTANEOUSLY — To pause

START BUTTON (WHEN PAUSED) — To resume game

TO LAND (ON-LAND SCREENS ONLY) — Use the LEFT/RIGHT CONTROLLER ARROWS to avoid smashing into towers and mountain tops. Tap the UP CONTROLLER ARROW gently to slow down your descent so you'll avoid a crash-landing. And watch out for enemy fire (flashing lights).

TO RESCUE PRISONERS — Land at Prisoner Site. (See ***To Land*** and ***Prisoner Site Screen*** sections)

TO REFUEL, REPAIR and REPLENISH MISSILES — Land at Refueling Station. (See ***To Land, Refueling Station Screen*** sections).

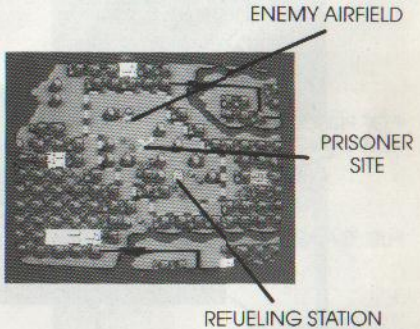
THE SCREENS

Once you press START, you will be greeted by the Deputy Director of Intelligence, Michael Coldsmith Briggs III. He'll briefly show you a **map** of the area you'll be entering — followed by footage of **AIRWOLF** preparing for take-off.

You'll then be ready to start playing. You'll encounter different **fighting screens**, a **debriefingscreen** and a **score-related screen** The following is a description of each screen:

MAP SCREEN

The map is a classified surveillance photo taken by a spy satellite. Study it carefully.



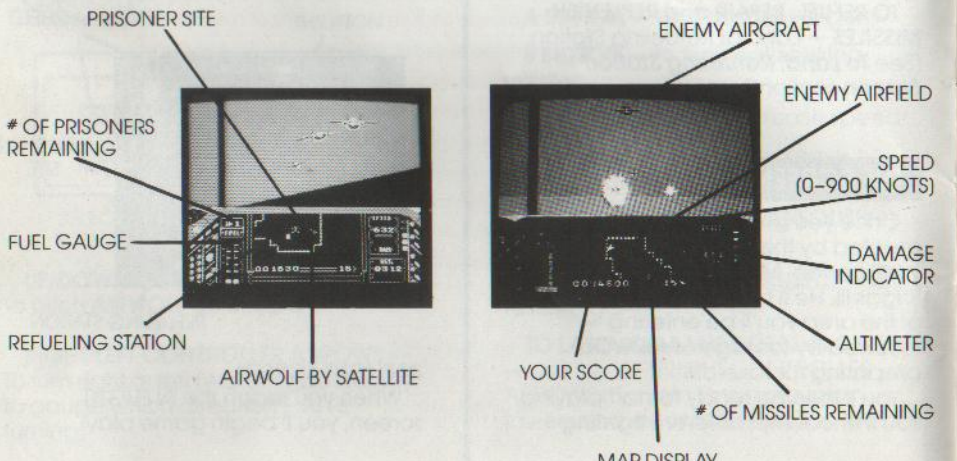
IN-FLIGHT SCREEN

When you reach the IN FLIGHT screen, you'll begin game play:

As you're flying — dodging and downing enemy aircraft and missiles — keep your eye on the map display on your instrument panel. You always need to know exactly where you are to direct yourself toward enemy airfields, prisoner sites, and refueling stations.

Your map display will also give you important in-flight information and key battle data.

THE COCKPIT



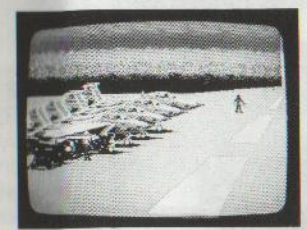
ON-LAND SCREENS

Moving Around the Map Display

Use the RIGHT/LEFT CONTROLLER ARROWS to direct the red arrow (*AIRWOLF INDICATOR*) on your map display. Then use the START button to increase your speed and the SELECT button to decrease your speed. (See **THE CONTROLS**)

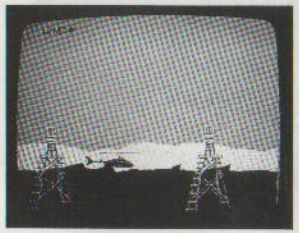
When your *AIRWOLF INDICATOR* touches one of these symbols (for enemy airfields, prisoner sites, and refueling stations), the screen will change to reveal the designated place.

Enemy Headquarters Screen — Objective: Knock out the enemy control tower. If you fail to destroy it, the enemy will send even more planes up after you. You will even see the enemy pilots getting into their fighter jets. If you *do* destroy it, the enemy will be incapable of sending planes from that particular airfield.



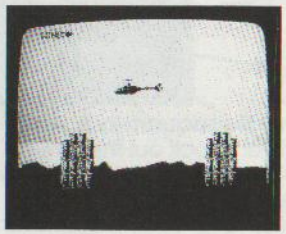
Prisoner Site Screen — Objective: Safely land **AIRWOLF**. Using the RIGHT/LEFT CONTROLLER ARROWS, avoid obstacles like towers, mountain tops and enemy fire. Remember to gently tap the UP CONTROLLER ARROW as you descend to avoid a crash landing.

With a successful landing, you'll see the landing gear emerge and a prisoner will run into the helicopter. ***Make sure you rescue all the prisoners because you won't be admitted to the next level until they've all been saved.***

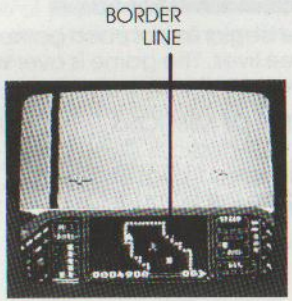


Refueling Station Screen — Objective: Safely land **AIRWOLF**. Using the RIGHT/LEFT CONTROLLER ARROWS, avoid obstacles like towers, mountain tops and enemy fire. Remember to gently tap the UP CONTROLLER ARROW as you descend to avoid a crash landing.

With a successful landing, you'll see a maintenance crew quickly come out and restore your fuel, repair any damage and equip you with a fresh supply (15) of missiles.

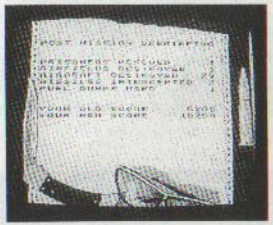


Maneuvering at the Borders — When your *AIRWOLF INDICATOR* reaches a border line on your radar map display before you've rescued all the prisoners, your speed will drop to 0 knots. It seems that the enemy may be using a top-secret weapon in these border zones. A weapon that causes your engines to stall! If this happens, quickly turn **AIRWOLF** around and accelerate (START button) to reenter the mission zone.



DEBRIEFING SCREEN

At the end of each mission or game, you'll be briefed on your accomplishments during that mission. This up-to-the-minute account will show up like this:



TOP SCORE AND NAME ENTERING SCREEN

If you become a top pilot, your name and score will be listed on this screen, highest scores on the top.

Once you turn your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ off, the scores will disappear, giving you a

whole new chance at getting your name on the TOP SCORE SCREEN the next time you turn it on.

If you make it to the TOP SCORE SCREEN, you'll have the opportunity to enter your name.

You may enter up to six letters of your name or initials. To do this, use the CONTROLLER ARROWS to move the highlighter box around the letters. When the highlighter box is around your desired letter, press the A button to select it.

NAME ENTERING SECTION TOP SCORE LISTING

Continue this way until you've selected all your letters. If you make a mistake or want to change your letters, move the box to the word **RUB** and press the A button. This will erase the last letter you entered.

When you have selected all your letters, move the box to the word **OK** in the bottom right corner of the screen and press the A button again.

GOING BACK AGAIN

At the beginning of each game you get three lives. The game is over when all three lives are lost.

NUMBER OF MISSIONS — There are 20 different missions. If you complete them all, keep flying! And keep racking up the points. It takes skill and guts to become an Ace pilot. Are you up to the challenge?

RESCUE MISSION TACTICS

- When maneuvering the *AIRWOLF INDICATOR* on the map display, remember that it moves clockwise or counter-clockwise — depending on which way you're facing. So that if you continue to press the same RIGHT or LEFT CONTROLLER ARROW continuously, it will eventually rotate full circle.
- Use your heat-seeking missiles wisely as you advance to later missions. Some of your enemies can't be destroyed by machine gun fire alone.
- When destroying the enemy control tower, try for the beacon at the top.
- Keep your eyes peeled for a rare golden plane. It may be very valuable.

WE'RE COUNTING ON YOU

You're the only man for the job, HAWKE. And you've got the only chopper for the job.

So get in there, good buddy. And bring those folks back. All of them. Remember, the one you let go, could be your lost brother.

We know you can do it.

And, well, if you can't, then nobody can.

Sono là sotto che aspettano. Decine di prigionieri scrutano il cielo per vedere i segnali del tuo arrivo. Sperano, contro ogni speranza, che tu li porterai via verso la libertà, verso la vita.

Questo sigillo ufficiale vi garantisce che la Nintendo® ha esaminato questo prodotto e che esso ha soddisfatto gli standard di eccellenza in lavorazione, affidabilità e valore di intrattenimento. Cercate sempre il sigillo quando acquistate giochi e accessori per assicurare una compatibilità completa con il vostro Nintendo Entertainment System™

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

PROMEMORIA DI MASSIMA SICUREZZA

ABBIAMO ANCORA BISOGNO DI TE, HAWKE!

Finalmente abbiamo localizzato diversi campi di prigionieri di guerra pieni di uomini e donne che avevamo creduto dispersi in battaglia.

I nostri informatori dicono che a queste persone non è rimasto molto tempo. Dobbiamo assolutamente andare da loro. Rapidamente e silenziosamente. Dobbiamo riuscire a riportarli indietro.

Una volta arrivati, dobbiamo abbattere il maggior numero possibile di torri di controllo nemiche.

Questo dovrebbe impedire loro di mandare ancora *altri* aeroplani a cercarti.

Usa i tuoi missili e le tue mitragliatrici. In realtà devi usare tutto ciò che **AIRWOLF** possiede e che, per fortuna, è più di quello che ha a disposizione il nemico.

INIZIO DEL TUO VOLO DI SALVATAGGIO

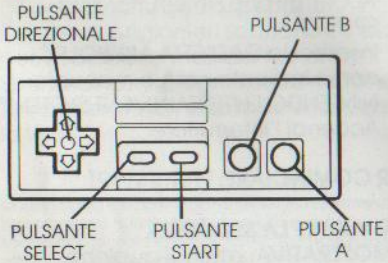
1. Accertati che l'interruttore sia SPENTO.
2. Inserisci la CASSETTA **AIRWOLF™** come indicato nel tuo manuale NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
3. Accendi l'interruttore.

PER COMINCIARE: Premi START

PER VEDERE LA SEQUENZA DIMOSTRATIVA: attendi qualche secondo, non premere niente.

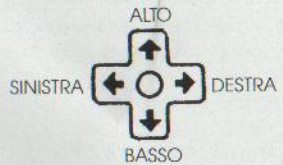
I COMANDI

La seguente illustrazione mostra i comandi. Da qui in poi faremo riferimento a questi comandi con i nomi seguenti.



PARTE SUPERIORE/INFERIORE DEL PULSANTE DIREZIONALE — Per far volare **AIRWOLF** in alto e in basso

PARTE DESTRA/SINISTRA DEL PULSANTE DIREZIONALE — Per virare a destra o a sinistra (segui la mappa sul video per vedere in quale direzione stai girando)



PULSANTE A — Per fare fuoco con le mitragliatrici

PULSANTE B — Per sganciare i missili a ricerca termica

PULSANTE START — Per aumentare la velocità

PULSANTE SELECT — Per diminuire la velocità

START E SELECT SIMULTANEAMENTE — Per fare una pausa

PULSANTE START (DURANTE UNA PAUSA) — Per riprendere a giocare

PER ATTERRARE (SOLO SCHERMI TERRESTRI) — Usa le parti destra/sinistra del Pulsante Direzionale per evitare di schiantarti contro torri e cime di montagne. Dai un colpetto leggero alla parte superiore del pulsante per rallentare la tua discesa in modo da evitare un atterraggio di fortuna. E fai attenzione al fuoco nemico (luci lampeggianti).

PER SALVARE I PRIGIONIERI — Atterra al Campo di Prigionia (vedete le sezioni su ***Schermo di Atterraggio*** e di ***Campo di Prigionia***).

PER FARE RIFORNIMENTO, RIPARAZIONI e RIFORNIRE I MISSILI — Atterra alla Stazione di Rifornimento (vedi le sezioni sugli ***Schermi di Atterraggio*** e di ***Stazione di Rifornimento***).

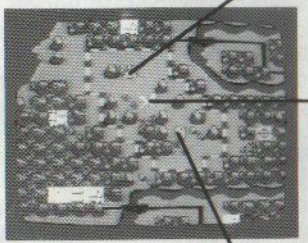
GLI SCHERMI

Una volta premuto START, verrai accolto da Michael Coldsmith Briggs III, il Vice Direttore del Servizio Segreto. Lui ti mostrerà una **mappa** della zona nella quale entrerai — seguita da una misurazione di **AIRWOLF** che si prepara a decollare.

Dopo sarai pronto per cominciare a giocare. Incontrerai diversi **schermi di battaglia**, uno **schermo di raccolta informazioni** e uno **schermo relativo ai punteggi.** Ecco una descrizione di ciascuno schermo:

SCHERMO DELLA MAPPA

La mappa è una fotografia di ricognizione segreta scattata da un satellite spia. Studiala attentamente.



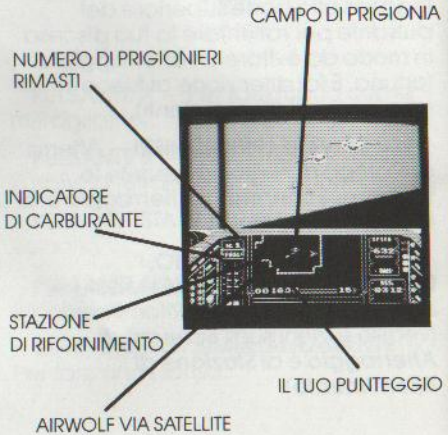
SCHERMO DI VOLO

Quando arrivi allo schermo DI VOLO, cominci il gioco:

Mentre voli — schivando e abbattendo velivoli e missili nemici — tieni gli occhi sul video della mappa nel tuo quadro comandi. Dovrai sempre sapere dove ti trovi per dirigerti verso i campi aerei nemici, i campi di prigionia e le stazioni di rifornimento.

Il video della mappa ti darà anche importanti informazioni di volo e dati cruciali di battaglia.

ABITACOLO



SCHERMI TERRESTRI

Spostamenti sullo schermo della mappa

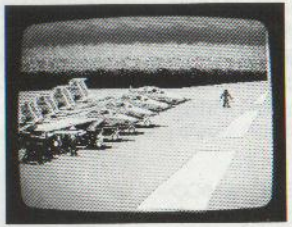
Usa la parte sinistra/destra del Pulsante Direzionale per dirigere la freccia rossa (*INDICATORE AIRWOLF*) sul tuo schermo della mappa. Poi usa il pulsante START per aumertare la tua velocità e il pulsante SELECT per diminuirla (vedi **I COMANDI**).

Quando l'*INDICATORE AIRWOLF* tocca uno dei simboli per i seguenti punti (campi aerei nemici, campi di prigionia e stazioni di rifornimento), lo schermo cambierà immagine per mostrare il luogo designato.

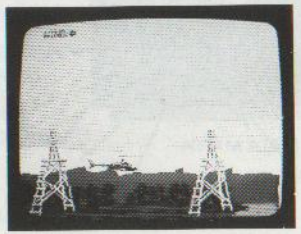
Schermi dei Quartieri Generali del Nemico — Obiettivo: Abbatere la torre di controllo nemica. Se non riesci a distruggerla, il nemico farà alzare in volo altri aerei. Vedrai perfino i piloti nemici entrare nei loro caccia a reazione. Se invece la distruggerai, il nemico non sarà più in

grado di far decollare aerei da quel particolare campo aereo.

Schermo del Campo di Prigionia — Obiettivo: Fare atterrare **AIRWOLF** al sicuro. Usando la parte destra/sinistra del Pulsante Direzionale, evita ostacoli come le torri, le cime di montagne e il fuoco nemico. Ricorda di dare un colpetto leggero alla parte superiore del pulsante mentre discendi per evitare un atterraggio di fortuna.

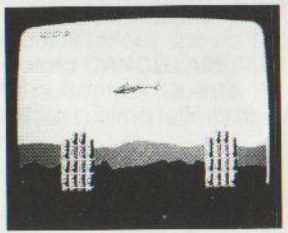


Effettuato l'atterraggio, vedrai comparire un carrello e un prigioniero correrà verso l'elicottero. ***Accertati di aver tratto in salvo tutti i prigionieri, altrimenti non verrai ammesso al livello successivo.***

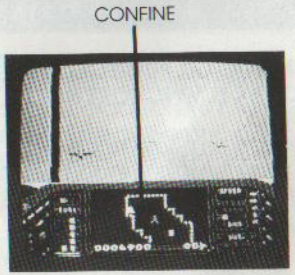


Schermo della Stazione di Rifornimento — Obiettivo: Fare atterrare **AIRWOLF** al sicuro. Usando la parte destra/sinistra del Pulsante Direzionale, evita ostacoli come le torri, le cime di montagne e il fuoco nemico. Ricorda di dare un colpetto leggero alla parte superiore del pulsante mentre discendi per evitare un atteraggio di fortuna.

Dopo l'atterraggio, vedrai accorrere una squadra di tecnici che ti rifornisce di carburante, ripara qualsiasi danno e ti equipaggia con un nuovo carico (15) di missili.

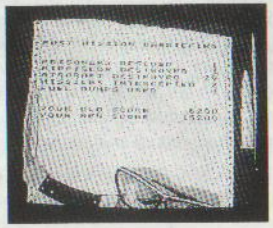


Manovre al confine — Quando il tuo *INDICATORE AIRWOLF* raggiunge la linea di confine sullo schermo di mappa del radar *prima* che tu abbia salvato tutti i prigionieri, la tua velocità scenderà a 0 nodi. Sembra che il nemico stia usando un'arma segretissima in queste zone di confine. Un' arma che fa bloccare il tuo motore. Se questo avviene, inverti rapidamente la direzione di **AIRWOLF** e accelera (pulsante START) per rientrare nella zona di missione.



SCHERMO DI RACCOLTA DI INFORMAZIONI

Alla fine di ogni missione o gioco, verrai interrogato sul tuo operato nel corso di quella missione. Questo resoconto dettagliato apparirà così:



INSERIMENTO DEL PUNTEGGIO E DEL NOME DEL VINCITORE NELLO SCHERMO

Se diventi un pilota eccellente, il tuo nome e punteggio verranno elencati su questo schermo, con i punteggi massimi in alto.

Una volta spento il tuo NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, i punteggi scompariranno dandoti la possibilità di ottenere nuovamente il tuo nome sullo SCHERMO DEI PUNTEGGI MASSIMI la prossima volta che lo riaccendi.

Se entrerai nello SCHERMO DEI PUNTEGGI MASSIMI, avrai la possibilità di inserire il tuo nome.

Potrai inserire fino a sei lettere del tuo nome o iniziali. Per fare questo, usa il Pulsante Direzionale per spostare il riquadro evidenziatore sulle lettere. Quando il riquadro evidenziatore circonda la lettera desiderata, premi il pulsante A per selezionarla.

ELENCO DEI PUNTEGGI MASSIMI

SEZIONE PER INSERIRE IL NOME

Continua in questo modo fino a che non avrai selezionato tutte le tue lettere. Se fai un *errore* o vuoi cambiare le lettere, sposta il riquadro sulla parola **CANCELLARE** (RUB) e premi il pulsante A. Questo cancellerà l'ultima lettera che hai inserito.

Quando avrai selezionato tutte le lettere, sposta il riquadro sulla parola **OK** nell'angolo in fondo a destra dello schermo e premi di nuovo il pulsante A.

PER RICOMINCIARE

All'inizio di ogni gioco ottieni tre vite. Il gioco finisce quando hai perso tutte e tre le vite.

NUMERO DI MISSIONI — Ci sono 20 missioni diverse. Se le completi tutte, continui a volare e continui ad accumulare i punti. Ci vuole bravura e coraggio per diventare un campione dell'aria. Te la senti?

TATTICHE PER LA MISSIONE DI SALVATAGGIO

- Quando manovri l'*INDICATORE AIRWOLF* sullo schermo della mappa, ricordati che si muove in senso orario e anti-orario a seconda della direzione verso la quale punti. Così se continui a premere la stessa parte destra/sinistra del Pulsante Direzionale, alla fine farai un giro completo.

- Usa saggiamente i tuoi missili a ricerca termica mentre avanzi verso nuove missioni. Alcuni dei tuoi nemici non possono essere distrutti solo dal fuoco delle mitragliatrici.
- Quando distruggi la torre di controllo nemico, mira alla parte superiore.
- Tieni gli occhi aperti e cerca un areoplano d'oro, potrebbe valere molto.

CONTIAMO SU DI TE

Sei l'unico uomo adatto alla missione, HAWKE. E hai l'unico elicottero in grado di farcela.

Quindi mettiti al lavoro, amico. E riporta indietro quelle persone. Tutte quante. Ricorda che non devi dimenticarne neanche uno: potrebbe essere tuo fratello disperso.

Sappiamo che puoi farcela.

Ma se non avrai successo tu, nessun altro ci riuscirà.